



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI EDUCANDY DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN BAHASA BALI

Ida Ayu Putu Purnami, I Wayan Gede Wisnu, Ni Ketut Sari Adnyani

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: putu.purnami@undiksha.ac.id

Info Artikel

Masuk: 1 Desember 2022

Diterima: 15 Januari 2023

Terbit: 1 Februari 2023

Keywords:

Learning Media,
Educandy Applications,
Writing

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Aplikasi Educandy,
Menulis

Corresponding Author:

Ida Ayu Putu Purnami, e-mail :
putu.purnami@undiksha.ac.id

Abstract

This study aims to obtain a clear picture of the Balinese language learning process using educandy application media at the school level, and to obtain a clear picture of the benefits of educandy application-based learning media. The method used in analyzing is descriptive qualitative method. The subjects of this study were students of Class X Accounting 2 SMKN 1 Sawan, while the objects of research were: 1)How was the process of learning Balinese language using educandy application media at SMKN 1 Sawan, 2)What were the benefits of educandy application-based learning media in learning to write Balinese in SMK Negeri 1 Sawan. The results obtained are that the application is very useful. The application of the educandy application has a positive influence on the learning process. Teachers become easier to explain learning materials and students are more enthusiastic when learning. The existence of these applications can also improve student learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang proses pembelajaran bahasa Bali dengan menggunakan media aplikasi educandy di tingkat sekolah, dan memperoleh gambaran yang jelas tentang manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi educandy. Metode yang digunakan dalam menganalisis adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Sawan, sedangkan

objek penelitian adalah: 1) Bagaimanakah proses pembelajaran bahasa Bali dengan menggunakan media aplikasi educandy di SMKN 1 Sawan, 2) Bagaimanakah manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis bahasa Bali di SMK Negeri 1 Sawan. Adapun hasil yang didapat yaitu aplikasi tersebut sangat bermanfaat. Penerapan aplikasi educandy memberikan pengaruh yang positif bagi proses pembelajaran. Guru menjadi lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran dan siswa lebih bersemangat ketika belajar. Adanya aplikasi tersebut juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

@Copyright 2023.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada abad 21 ini, kegiatan pembelajaran erat kaitannya dengan teknologi. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (dalam Karim dan Daryanto, 2017:2) abad 21 ini merupakan abad pengetahuan dimana penyebaran informasi maupun perkembangan teknologi terjadi sangat pesat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, tentu proses pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan karena terkait dengan sumber belajar tidak akan terbatas lagi, siswa maupun guru dapat mengakses sumber belajar secara digital. Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Frydenberg dan Andone dalam (Mardhiyah, Rifa Hanifa, dkk : 2021) menjelaskan bahwa pada pembelajaran abad 21 ini setiap orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan agar memiliki keterampilan berpikir kritis, memiliki pengetahuan maupun kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media, dan mampu menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri khas dari abad 21 adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan.

Melihat karakteristik dari pembelajaran abad 21, Daryanto & Karim (2017) menyatakan bahwa guru dituntut untuk berperan lebih aktif dan kreatif, seperti : dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan sebagai produk melainkan sebagai proses, guru harus mengenal karakteristik peserta didi dan menyadari bahwa peserta didik merupakan pribadi yang masih dalam proses perkembangan, guru agar lebih mendalami pendidikan sebagai suatu proses pembudayaan sehingga nantinya guru dapat memilih model pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang tepat, dan dikemukakan pula peran guru yang berkaitan dengan pengajaran maupun admisistrasi pendidikan. Pada pembelajaran abad 21 ini tugas guru juga akan lebih menantang, di dalam kelas guru tidak hanya terpaku pada cara mengajar konvensional atau ceramah, namun diperlukan guru

yang dapat mengemas proses pembelajaran agar menjadi menarik dan bermakna bagi siswa sehingga proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Untuk menciptakan pembelajaran bermakna, maka perlu dipersiapkan atribut dalam pembelajaran bermakna, yaitu menggunakan media pembelajaran.

Membahas mengenai media pembelajaran, kata media berasal dari kata latin yaitu "medius", yang sevara harfiah memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam dunia pendidikan, media diartikan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa guna tercapainya pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2014). Menurut Sanaky (2013:4) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang dipergunakan guna mengefektifkan komunikasi maupun interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Indriana (dalam Amal J H Noveri dan Eti hayatai, 2021:2), media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, dimana komunikasi yang dimaksud yaitu suatu proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Djamarah (2016:121) Media pembelajaran merupakan segala alat dalam bentuk apapun yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan untuk mengefektifkan komunikasi maupun interaksi dalam proses menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik guna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, menurut Andreson (dalam Sanjaya 2015:213) terdapat sembilan jenis media yaitu : (1) media audio contohnya pita audio, piringan radio, dan radio atau rekaman siaran, (2) media cetak contohnya buku tugas, buku pegangan, dan buku teks terprogram, (3) media audio-cetak contohnya buku latihan yang dilengkapi kaset, dan gambar atau poster yang dilengkapi dengan audio, (4) Media proyek visual diam, contohnya film bingkai atau slide, dan film rangkai yang berisi pesan verbal, (5) media proyek visual diam dengan audio, contohnya film bingkai suara, dan film rangkai suara, (6) media visual gerak, contohnya film bisu yang berisi judul atau caption. (7) media vidual gerak dengan audio, contohnya film suara, dan video atau vcd maupun dvd, (8) media benda, baik itu benda nyata maupun benda tiruan, (9) media komputer, yaitu media yang berbasis komputer; CAI (computer assisted Instructional) dan CMI (Computer Managed Instructional).

Segala jenis media yang telah dipaparkan di atas tentunya memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda-beda. Beberapa ahli telah mengemukakan pendapat terkait dengan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran. (Sanjaya, 2015:208) menyatakan adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, dapat memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, dapat menambah gairah maupun motivasi belajar siswa dan media pembelajaran memiliki nilai praktis. Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Jika guru ingin meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu dirancang perencanaan penggunaan media yang tepat untuk menjelaskan suatu materi.

Menentukan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, strategi, waktu yang tersedia dan fasilitas pendukung

lainnya. Selain itu pemilihan media pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Seperti fenomena yang kita lihat sekarang ini, generasi Z merupakan anak-anak yang cakap dalam menggunakan teknologi. Oleh sebab itu pembelajaran yang menarik juga dapat diciptakan melalui penggunaan media berbasis teknologi berupa aplikasi yang terdapat pada gawai maupun laptop.

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang bertugas sebagai front end pada suatu sistem yang dipergunakan untuk mengelola data sehingga menjadi informasi yang bermanfaat bagi setiap penggunaannya maupun bagi sistem yang berkaitan (Sri Widiyanti, 2000 : 142). Menurut Yuhafizer (dalam Huda, Baenil, & Bayu Priyatna : 2019) aplikasi adalah suatu program yang dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuhan kebutuhan bagi penggunaannya dalam menalaskan pekerjaan tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Huda, Baenil, & Bayu Priyatna : 2019) menyatakan bahwa aplikasi merupakan suatu program perangkat lunak pada suatu sistem tertentu guna membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang dibuat pada sistem tertentu kemudian digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dan membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

Keberadaan aplikasi dalam proses pembelajaran memiliki manfaat bagi guru maupun siswa. Pembelajaran menggunakan aplikasi dapat meningkatkan interaksi pendidik dengan peserta didik dan dapat menarik minat belajar siswa dikarenakan metode pembelajaran tidak akan monoton seperti pembelajaran konvensional. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muhamad Ryan (2021) yang menyatakan bahwa keberadaan aplikasi berbasis android dalam proses penyampaian materi pembelajaran mendapatkan respon positif dari siswa. Selain itu, menurut Fatmawati (2021) media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberadaan aplikasi dalam pembelajaran memiliki dampak yang positif.

Membahas mengenai aplikasi, terdapat banyak aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti aplikasi Educandy. Aplikasi Educandy dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar menulis bahasa Bali. Educandy merupakan game edukasi yang dibuat oleh perusahaan dari Inggris bernama Linguascope. Educandy sendiri dibuat dalam dua versi yaitu Educandy for students (untuk siswa) dan Educandy studio (untuk pengajar atau guru). Versi Educandy yang diperuntukkan bagi siswa resmi dirilis pada tanggal 20 September 2018 dan dapat diunduh melalui gawai pada play store. Sedangkan versi Educandy studio resmi dirilis pada tanggal 20 Januari 2022 dan dapat diunduh melalui gawai pada play store dan melalui laptop pada Microsoft Store.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan 'making learning sweeter' (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Dengan Educandy, kita dapat membuat game belajar interaktif dalam hitungan menit, Educandy memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam. Educandy ini cocok digunakan dalam pembelajaran sebagai kuis yang tidak membosankan.

Karena kuis ini banyak terdapat permainan kata, maka educandy ini cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun bahasa Bali.

Terdapat delapan model game belajar yang bisa dibuat, diantaranya : Crosswords (teka teki silang), Multiple Choise (pilihan ganda), Word Search (mencari kata diantara susunan huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawabanyang benar dengan hingga pada posisi melintang), spell It (menberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), Match-up (menjodohkan), memory (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan).

Melihat berbagai kelebihan yang dimiliki aplikasi educandy, aplikasi tersebut sangat bermanfaat dalam pembelajaran menulis bahasa Bali. Melalui aplikasi educandy siswa akan lebih tertarik ketika belajar merangkai kata dan menuliskannya dalam bahasa Bali latin, karena terdapat inovasi baru dalam proses pembelajaran dan aplikasi tersebut mudah digunakan sehingga akan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis.

Menulis merupakan suatu proses kreatif sebagai wadah menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberitahu, menghibur, maupun meyakini. Hasil dari proses kreatif ini disebut dengan karangan atau tulisan (Dalman, 2016:3). Menulis dalam bahasa Bali sedikit berbeda dengan menulis dalam bahasa Indonesia. Menulis dalam bahasa Bali menggunakan dua huruf yaitu huruf latin dan aksara Bali. Artinya para siswa yang mempelajari bahasa Bali diharapkan agar memiliki keterampilan menulis bahasa Bali menggunakan huruf latin dan aksara Bali. Menulis menggunakan huruf latin harus mengikuti pedoman umum ejaan Bali latin, sedangkan menulis menggunakan aksara Bali harus mengikuti pedoman pasang aksara Bali (Suwija, 2015:1).

Dalam menuliskan bahasa Bali dengan menggunakan huruf latin, siswa mengalami kendala dalam pemilihan suatu kata. Tidak terlepas dari pengertian menulis yaitu merupakan proses kreatif, merangkai huruf menjadi suatu kata yang menghasilkan suatu karangan. Belajar membuat suatu karangan menggunakan bahasa Bali dengan menggunakan huruf latin inilah yang menjadi kendala bagi siswa, seperti dalam membuat basita paribasa siswa kerap kali mengalami kesulitan dikarenakan kemampuan dalam merangkai kata masih sangat rendah. Terlebih lagi metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas yaitu metode konvensional yang membuat siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran menulis bahasa Bali.

Meskipun menulis bahasa Bali menggunakan huruf latin dalam bentuk paribasa dirasa sulit, setiap siswa maupun guru harus menyadari betapa pentingnya keterampilan menulis agar dikuasai oleh siswa. Oleh sebab itu di sinilah peran guru sangat diperlukan, dimana guru harus lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran agar siswa terampil dalam menulis. Keterampilan menulis bahasa Bali dengan ejaan latin harus dimiliki untuk terciptanya suatu karangan yang indah untuk dibaca. Melihat kendala yang dialami siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menulis bahasa Bali, maka siswa perlu mendapatkan pembelajaran yang berinovasi. Dalam pembelajaran sebaiknya memanfaatkan ketertarikan siswa dalam bidang teknologi, yaitu menggunakan aplikasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali di Tingkat Sekolah".

Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu : 1) Bagaimanakah proses pembelajaran bahasa Bali dengan menggunakan media aplikasi educandy di SMKN 1 Sawan, 2) Bagaimanakah manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis bahasa Bali di SMK Negeri 1 Sawan.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menganggap perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali di Tingkat Sekolah”.

Penelitian yang diangkat oleh penulis ini memiliki tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang proses dan manfaat media pembelajaran aplikasi educandy Di Tingkat Sekolah.

METODE

Adapun metode penelitian ini akan membahas tentang langkah-langka yang ditempuh dalam penyelenggaraan penelitian. Metode penelitian adalah jalan untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian, di samping teori-teori yang telah disajikan dalam penelitian. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai 1)rancangan penelitian, 2)subjek dan objek penelitian, 3)teknik pengumpulan data,, dan 4)metode analisis data.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Rancangan penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai fakta-fakta aktual dari sifat populasi (Margono, 2010:36). Oleh sebab itu, rancangan penelitian deskriptif kualitatif merupakan rancangan yang tepat untuk penelitian ini, karena sesuai dengan tujuan penelitian.

Subjek penelitian dapat berupa benda, hal, atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan (Arikunto, 2016:116). Sesuai dengan teori tersebut, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan.

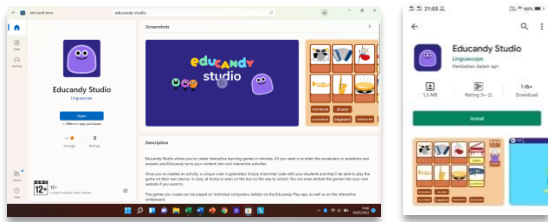
Objek penelitian merupakan sesuatu yang menjadi pemusatan atau sasaran dalam kegiatan penelitian (Sugiyono, 2011). Oleh sebab itu, objek penelitian merupakan permasalahan yang dikaji.. Pada penelitian ini, objek penelitian, yaitu: Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu : 1) Bagaimanakah proses pembelajaran bahasa Bali dengan menggunakan media aplikasi educandy di SMKN 1 Sawan, 2) Bagaimanakah manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis bahasa Bali di SMK Negeri 1 Sawan.

Teknik pengumpulan data atau metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan:2010). Dalam penelitian ini data yang dihasilkan berupa data kualitatif, maka peneneliti menggunakan teknik observasi, kuesioner/angket, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis menggunakan prosedur analisis data deskriptif kualitatif, melalui tahapan 1) reduksi data, 2) klasifikasi dan deskripsi data, dan 3) penyimpulan data.

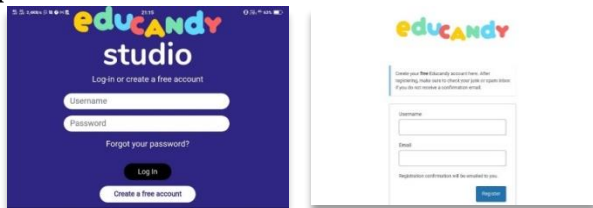
HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi educandy yang dipergunakan oleh guru bahasa Bali dan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan sangat membantu berlangsungnya proses belajar mengajar dengan baik. Aplikasi tersebut memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada siswa utamanya pada pembelajaran menulis paribasa Bali. Di bawah ini akan ditampilkan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan siswa ketika belajar dengan memergunakan media permainan edukasi yaitu educandy dimulai dari pembuatan permainan hingga nantinya siswa dapat memainkan permainan edukasi tersebut.



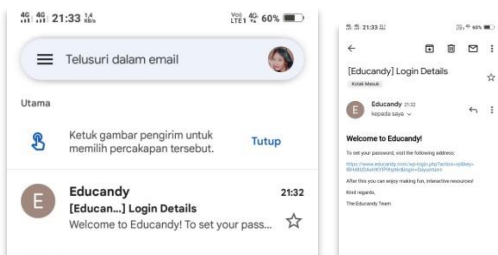
Gambar 1. Tampilan Mengunduh Educand Pada Hanpsihe dan Laptop

Sebelum memberikan permainan edukasi kepada siswa, guru terlebih dahulu mengunduh educandy pada ponsel melalui google play store maupun melalui laptop memergunakan microsoft store dengan mengetik “educandy studio” pada kolom pencarian.



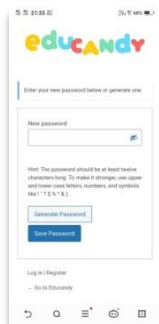
Gambar 2. Membuat Akun Baru Pada Aplikasi Educandy Studio

Kemudian guru membuat akun dengan menekan “create a free account”, dan masukkan nama pengguna sekaligus email. Setelah itu tekan register.



Gambar 3. Konfirmasi Akun Educady Studio Pada Email

Setelah menekan register, lihatlah email dari educandy, kemudian konfirmasi akun pada email dan tekan link yang diberikan untuk mengubah kata sandi.



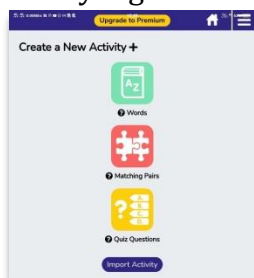
Gambar 4. Membuat Kata Sandi Akun Educandy Studio

Setelah itu, akan muncul gambar seperti di atas, gantilah kata sandi anda kemudian klik save password. Kemudian tekan log in.



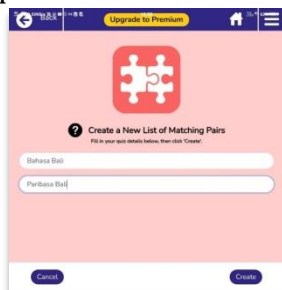
Gambar 5. Masuk Ke Akun Aplikasi Educandy Studio

Selanjutnya akan muncul gambar seperti di atas, masukkan email dan kata sandi yang telah dibuat lalu tekan log in.



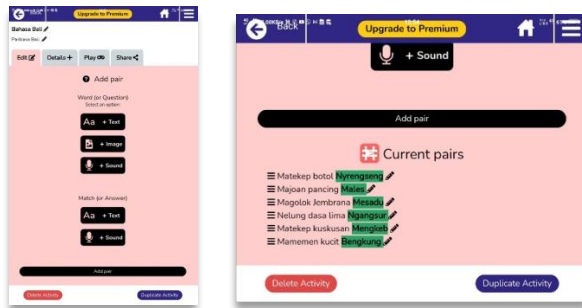
Gambar 6. Tampilan Untuk Membuat Aktivitas Baru

Jika sudah masuk, makan akan muncul seperti tampilan di atas. Untuk membuat kuis klik “create a new activity” dan pilihlah salah satu dari ketiga model permainan yang telah disediakan. Di sini guru memilih jenis permainan matching pairs untuk memberikan permainan dengan materi paribasa Bali.



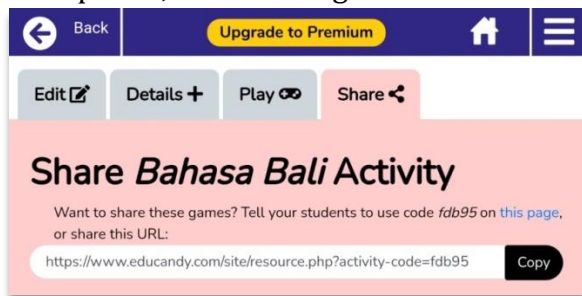
Gambar 7. Mengisi Nama Kuis

Jika sudah memilih salah satu, makan akan muncul halaman untuk mengisi nama kuis. Kolom “your activity name” diisi dengan bahasa Bali, dan your activity subject diisi dengan basita paribasa.



Gambar 8. Membuat Kuis Pada Aplikasi Educandy Studio

Kemudian guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dimuat dalam permainan educandy. Pertanyaan di buat denga cara menekan “text” pada bagian word (or question) dan jawaban yang benar dibuat dengan menekan “text” pada match (or answer”. Adapun paribasa yang dijadikan kuis yaitu bebladbadan, cecimpedan, dan wewangsalan.



Gambar 9. Membagikan Kuis Menggunakan Kode Atau Link

Setelah membuat kuis, guru membuat link atau kode yang nantinya akan diberikan kepada siswa.

Ketika proses pembelajaran bahasa Bali di kelas berlangsung, seperti biasa guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru beranjak ke kegiatan inti dimulai dari guru menjelaskan materi paribasa Bali, kemudian dilanjutkan dengan memberikan arahan secara detail melalui video tutorial kepada siswa bagaimana cara memergunakan aplikasi educandy untuk menjawab kuis dari guru. Adapun langkah-langkah yang dilakukan siswa dalam memergunakan educandy yaitu :

1. Mengunduh Aplikasi Educandy dengan cara membuka aplikasi play store pada ponsel masing-masing, kemudian ketik educandy pada kolom pencarian dan unduh aplikasi tersebut.
2. Memasukan Kode Untuk Bermain Kuis. Setelah aplikasi educandy terunduh, bukalah aplikasi tersebut sehingga akan muncul tampilan seperti di atas. Kemudian masukkanlah kode kuis yang telah diberikan oleh guru.
3. Memilih Jenis Permainan Pada Educady. Setelah memasukan kode kuis, siswa akan diarahkan untuk memilih jenis permainan yang disukai.
4. Memainkan Permainan Pada Aplikasi Educandy. Setelah memilih jenis permainan yang disukai, maka secara kuis menulis paribasa Bali yang diberikan oleh guru akan termuat pada jenis permainan yang telah dipilih oleh siswa. Kemudian siswa dapat menjawab kuis tersebut secara langsung.

Setelah memberikan arahan terkait dengan tata cara memergunakan aplikasi educandy, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya jika belum memahami cara menggunakan aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis paribasa Bali. Ketika semua siswa sudah memahami cara menggunakan aplikasi tersebut, guru melanjutkan pembelajaran dengan memberikan kuis melalui aplikasi educandy. Setelah selesai menjawab kuis, guru membatu siswa menyimpulkan pembelajaran. Ketika menjawab kuis, siswa sangat antusias dikarenakan pembelajaran menggunakan aplikasi educandy ini sangat menarik dan merupakan cara belajar yang baru bagi siswa.

Untuk mengetahui manfaat yang dirasakan oleh guru setelah memergunakan aplikasi educandy dalam pembelajaran bahasa Bali khususnya menulis paribasa Bali, peneliti melakukan sebuah wawancara dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru Bahasa Bali kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Adapun hasil yang didapat yaitu dengan memergunakan aplikasi tersebut guru dapat menambah wawasan terkait dengan media pembelajaran yang cocok digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan dapat berinovasi dalam proses pembelajaran. Kuis yang dibuat melalui aplikasi educandy tersebut dirasa sangat efektif oleh guru ketika diterapkan dalam pembelajaran karena dalam pembuatan kuis itu sangat mudah, tidak memerlukan waktu yang lama, meminimalisir adanya kebocoran soal, meminimalisir adanya siswa yang mencontek karena dalam kuis tersebut terdapat durasi waktu ketika menjawab, dan kuis tersebut dapat dipergunakan berulang-ulang. Selain itu, guru juga menjadi lebih bersemangat ketika mengajar karena siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran.

Manfaat adanya aplikasi tersebut juga dirasakan oleh siswa, siswa memberikan pendapat bahwa keberadaan aplikasi educandy dalam pembelajaran bahasa Bali khususnya menulis paribasa Bali sangat bermanfaat bagi mereka. Dengan menggunakan aplikasi tersebut siswa merasa semangat ketika belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kuis paribasa Bali yang termuat dalam aplikasi educandy juga membuat siswa senang dalam mengerjakannya. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil tes yang diberikan oleh guru, dimana adanya peningkatan nilai yang didapat oleh siswa. Sebelum memergunakan aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis paribasa Bali, dari 35 siswa hanya 17 siswa yang memperoleh nilai sesuai KKM, dan nilai rata-rata kelas yaitu 63. Setelah diterapkan aplikasi educandy untuk pertama kalinya, jumlah siswa yang mendapatkan nilai KKM bertambah menjadi 20 siswa, dan nilai rata-rata kelas juga bertambah menjadi 68,51. Pada penerapan aplikasi educandy kedua kalinya, semua siswa sudah mendapatkan nilai sesuai dengan KKM, dan nilai rata-rata kelas juga bertambah menjadi 87,86. Melihat adanya peningkatan nilai siswa yang sangat pesat, maka dapat dinyatakan bahwa keberadaan aplikasi educandy sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran utamanya pada pembelajaran menulis paribasa Bali. Pemaparan yang disampaikan oleh peneliti sesuai dengan pendapat Hardanti, Dwi (2019:84) bahwa media pembelajaran permainan edukasi, sangat menarik bagi siswa sehingga tercapai kompetensi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali di Tingkat Sekolah” dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa keberadaan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran bahasa Bali sangat bermanfaat. Penggunaan aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis paribasa Bali di SMK Negeri 1 Sawan memberikan pengaruh yang positif. Kuis yang dibuat melalui aplikasi educandy tersebut dirasa sangat efektif oleh guru ketika diterapkan dalam pembelajaran karena dalam pembuatan kuis itu sangat mudah, tidak memerlukan waktu yang lama, meminimalisir adanya kebocoran soal, meminimalisir adanya siswa yang mencontek karena dalam kuis tersebut terdapat durasi waktu ketika menjawab, dan kuis tersebut dapat dipergunakan berulang-ulang. Selain itu, guru juga menjadi lebih bersemangat ketika mengajar karena siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran. Manfaat aplikasi educandy juga dirasakan oleh siswa, dengan menggunakan aplikasi tersebut siswa merasa semangat ketika belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kuis paribasa Bali yang termuat dalam aplikasi educandy juga membuat siswa senang dalam mengerjakannya, semangat siswa tersebut sangat berpengaruh terhadap nilai yang diperoleh siswa. Sebelum menggunakan aplikasi educandy dalam pembelajaran menulis paribasa Bali, hanya 17 siswa yang memperoleh nilai sesuai KKM, dan nilai rata-rata kelas yaitu 63. Setelah diterapkan aplikasi educandy sebanyak dua kali pertemuan, semua siswa dengan jumlah 35 siswa sudah mendapatkan nilai sesuai dengan KKM, dan nilai rata-rata kelas juga bertambah menjadi 87,86. Hal ini menunjukkan kalau aplikasi Educandy sangat bermanfaat untuk siswa SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran menulis paribasa.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Amal JH, Novera, Eti Hayati. 2021. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Tangerang : Unpam Press
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto, Karim Syaiful.(2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media. Yogyakarta.
- Djamarah, Zain Aswan. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fatmawati, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. Vol 11, No 2, Tersedia online pada Url : <https://jurnal.unimed.ac.id> (diakses tanggal 27 Februari 2022).
- Fitriati, I, Purnamasari, R., Fitrianiingsi, N. F., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1). (online). Url: <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152> (diakses pada tanggal 2 Juli 2021).

- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktek*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hartanti, dwi. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. Prosiding Seminar Nasional PEP 2019. (online). Url: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631> (Diakses pada tanggal 20 Mei 2022).
- Huda, Baenil, Bayu Priyatna. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. Vol. 1, No.2, Desember 2019, pp 81-88. Tersedia obline pada Url : <https://journal.unsika.ac.id/index.php/systematics/article/view/2076/1712> (diakses tanggal 27 Februari 2022).
- Mardiyah, Rifa Hanifa, dkk. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*. Vol. 12, No. 1, tersedia online pada Url : <https://journal.unilak.ac.id>. (diakses tanggal 27 Juli 2021).
- Margono, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, Lexy. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ryan, Muhamad. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. Volume 29, Nomor 2, September 2021, Tersedia obline pada Url : <https://jurnal.uny.ac.id> (diakses tanggal 27 Februari 2022).
- Sanjaya, Wina. (2015). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Simpen, W. AB. (2004). *Basita Paribasa*. Denpasar : PT Upada Sastra
- Suatjana, I Made. (2009). *Aksara Bali Memakai Komputer*. Denpasar : Yayasan Dwijendra
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suparno, M. Y. (2009). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suwija, I Nyoman. (2015). *Pasang Aksara Bali*. Denpasar: Percetakan Pelawa Sari.
- Ulya, M. 2021. Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10(1), 55-63. DOI: <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Vitianngsih, Anik Vega. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*. 1(1), 25-32, Tersedia online pada URL: <http://repository.unitomo.ac.id/id/eprint/75> (diakses tanggal 2 Juli 2021).
- Widianti, Sri. (2000). *Pengantar Basis Data*. Penerbit Fajar : Jakarta